



© iStock/Kerkez

EDUCARE AL DIGITALE



Save the Children

DATI UTILI PER ADULTI CONSAPEVOLI

EDUCARE AL DIGITALE

DATI UTILI PER ADULTI CONSAPEVOLI



Save the Children

Per Save the Children, da sempre, il rispetto di genere rappresenta una priorità fondamentale. Nel presente documento, per necessità di semplificazione, scorrevolezza del testo e sintesi utilizziamo a volte i termini 'bambino' e 'bambini' come falso neutro, per riferirci sia ai bambini che alle bambine e 'ragazzi' per riferirci sia ai ragazzi che alle ragazze.

Per estensione, nel presente documento, l'uso del falso neutro si applica anche agli altri sostantivi (e articoli, pronomi, aggettivi) che andrebbero declinati sia al maschile che al femminile per garantire il rispetto di genere.

INTRODUZIONE

Nell'ultimo decennio il contesto di vita di bambine, bambini e adolescenti, così come degli adulti, viene definito *onlife*¹ ovvero come uno spazio in cui “la dimensione vitale, relazionale, sociale e comunicativa, lavorativa ed economica, è il frutto di una continua interazione tra la realtà materiale e analogica e la realtà virtuale e interattiva”.

Da questo presupposto emerge come la promozione di un'educazione e un'istruzione di qualità debba saper garantire il pieno raggiungimento delle competenze digitali di base per l'*empowerment*, la partecipazione attiva nella comunità, la piena consapevolezza dei propri diritti e delle proprie responsabilità negli ambienti digitali e la propria sicurezza.

Il Commento Generale n. 25 dell'ONU sui diritti dei minorenni negli ambienti digitali sottolinea come “I diritti di ogni persona minorenne devono essere rispettati, protetti e realizzati nell'ambiente digitale. Le innovazioni nelle tecnologie digitali condizionano la vita dei minorenni e i loro diritti in modo ampio e interdipendente, anche laddove essi non accedono a Internet. Un accesso consapevole alle tecnologie digitali può aiutare le persone minorenne a esercitare l'intera gamma dei propri diritti civili, politici, culturali, economici e sociali. Tuttavia, se l'inclusione digitale non viene raggiunta, è probabile che le disuguaglianze esistenti aumentino e che ne possano nascere di nuove”².

A livello europeo le competenze digitali sono individuate come una delle nove competenze chiave nella Raccomandazione del Consiglio del 2018 e descritte come “interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabilità per apprendere, lavorare e partecipare alla società”, pertanto parte integrante di ogni percorso educativo e didattico di qualità³.

A partire dal 2013, l'Unione europea si è dotata di un Quadro europeo delle Competenze digitali, il DigComp 2.0, poi aggiornato nel 2022 e divenuto DigComp 2.2, che fornisce un framework operativo condiviso a livello europeo e identifica 5 aree della competenza digitale: alfabetizzazione su informazione e dati, comunicazione e collaborazione,

creazione di contenuti digitali, sicurezza e risoluzione dei problemi. Il framework è alla base del programma dell'educazione civica alla cittadinanza digitale introdotto nelle scuole italiane di ogni ordine e grado dalla Legge n.92/2019.

La rete internet, i suoi servizi e i dispositivi connessi sono parte della quotidianità non solo degli adulti, ma anche di bambini e bambine e ancor più di preadolescenti e adolescenti. Ogni giorno che passa, da almeno un decennio, risuona sempre più forte e chiara la *call to action* che il complesso e radicale rapporto tra giovanissimi e digitale impone a genitori, educatori, decisori, istituzioni, ma anche alle piattaforme e alle grandi imprese tecnologiche. È urgente non perdere il passo con la trasformazione: *media literacy*, *media education*, innovazione didattica, sensibilizzazione dei genitori, regole per le piattaforme utilizzate dai minorenni, impegno delle istituzioni per garantire i diritti e la sicurezza dei e delle minori nel mondo digitale.

Se ascoltati, gli e le adolescenti sono in grado di dare indicazioni preziose agli adulti: chiedono diritto alla privacy e al controllo dei propri dati personali, “di dare loro più fiducia e autonomia nell'uso responsabile delle tecnologie digitali; di essere meglio informati sui benefici e i danni legati all'online; di sviluppare una propria alfabetizzazione digitale con tecnologie adatte all'uso dei più piccoli e di poter vivere le proprie esperienze in ambiti digitali progettati per il rispetto del loro benessere”⁴. Un tema sempre più sentito tra ragazzi e ragazze, che rimanda anche a precise responsabilità nella progettazione *by design* delle piattaforme, come previsto dal regolamento europeo *Digital Service Act*⁵, al fine di creare uno spazio digitale più sicuro in cui siano tutelati i diritti fondamentali di tutti gli utenti, a partire dai minori.

In questi anni, Save the Children è entrata nel vivo della rivoluzione digitale osservata ad altezza di bambino e bambina e attraverso la lente dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, con programmi dedicati (descritti nel box a fine report) e un'analisi attenta, come quella svolta nell'Atlante dell'infanzia (a rischio) in Italia 2023 dedicato a questo tema⁶. Già nel 2021, l'Organizzazione ha dedicato un primo studio alla povertà educativa digitale, definita come “privazione delle opportunità per apprendere, ma anche sperimentare, sviluppare e far fiorire liberamente capacità, talenti e aspirazioni, attraverso l'utilizzo responsabile, critico e creativo degli strumenti digitali”⁷.

Le premesse di questo impegno si fondano sul riconoscimento dell'importanza di conoscere e saper valutare i rischi specifici legati al precoce e quotidiano contatto con dispositivi e universo digitale, così come sulla constatazione che le opportunità che si aprono nella vita di bambine, bambini e adolescenti sono sostanziali e aumentano con la loro età, dall'infanzia all'adolescenza. Si tratta, tra le molte, di opportunità di apprendimento e sviluppo di conoscenza vasta e abilità trasversali e più eque, opportunità di salute e di cura per tutte e tutti, opportunità di partecipazione ed educazione per bambini con disabilità e bambini che vivono in contesti più isolati o difficili. L'accesso sempre più diffuso a connessioni internet veloci e a basso costo, insieme alla diffusione capillare dello smartphone, se da un lato ha aumentato i rischi per bambine, bambini e adolescenti, spesso sovraesposti, dall'altro sta ampliando la gamma delle opportunità per molti di loro.

Le chiamano “opportunità rischiose”, perché per una o un adolescente l'utilizzo responsabile, critico e creativo degli strumenti digitali offre l'opportunità di conoscere tanti altri mondi, di esprimersi liberamente e di partecipare ed essere un cittadino attivo, ma anche di contribuire alla costruzione di tecnologie e ambienti più accoglienti e rispettosi dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza.

01

INFANZIA DIGITALE:
ESPLORARE INSIEME
EDUCANDO CON CURA



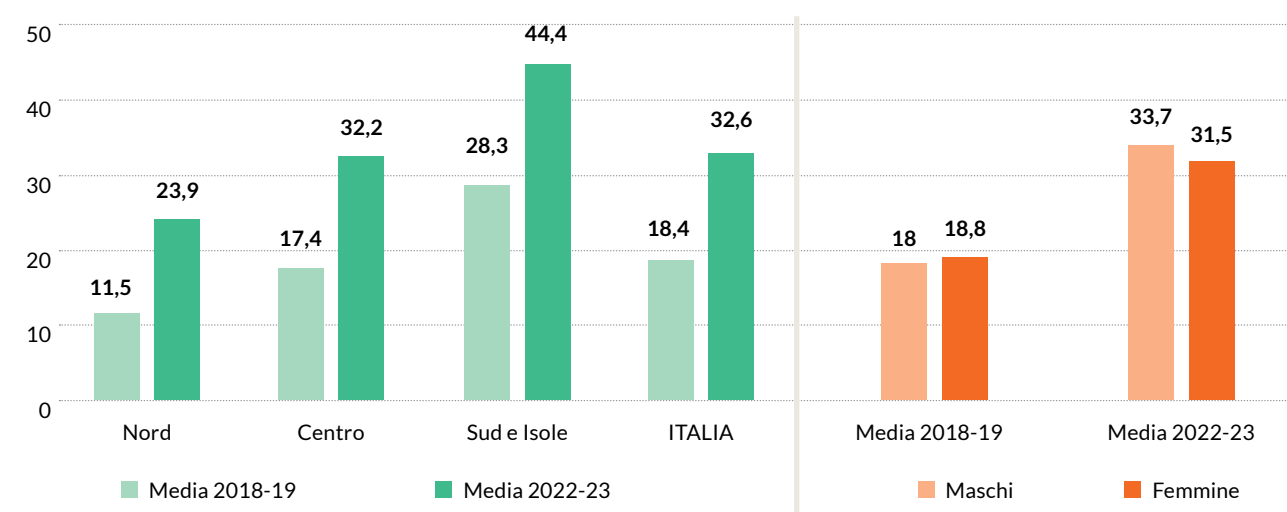
L'analisi parte dai dati, dall'evidenza scientifica e dall'esperienza diretta per fornire un quadro di come la “Quarta Rivoluzione” stia trasformando ogni fase della vita umana e in particolare dei bambini: nei primissimi anni di vita, il ruolo dei genitori e dei *caregiver* è chiaramente centrale perché l'esposizione precoce agli schermi, al cellulare in particolare, interferisce con il sano sviluppo cerebrale ed emotivo dei piccolissimi, fondato sull'esperienza tattile, corporea, sensoriale e il contatto diretto con le persone di riferimento, gli oggetti e la natura. Non solo, nei primi fondamentali mille giorni di vita, anche la continua distrazione tecnologica da parte dei genitori nelle fasi di accudimento del bambino risulta dannosa, perché distoglie e riduce l'attenzione fatta di sguardi, di presenza, di vicinanza fisica necessaria al suo benessere e sviluppo psico-fisico.

L'Istituto Superiore di Sanità (ISS) ha svolto nel 2022 un'indagine ampia tra i genitori nei centri vaccinali – nell'ambito della Sorveglianza 0-2 anni – rilevando che troppi bambini e bambine “passano del tempo davanti a TV, computer, tablet o cellulari già a partire dai primi mesi di vita: il 22,1% nella fascia 2-5 mesi, percentuale che cresce all'aumentare dell'età fino ad arrivare al 58,1% tra i bambini di 11-15 mesi”⁸. In base alle indicazioni fornite dalla Società Italiana di Pediatria (SIP), al di sotto dei 2 anni di vita i bambini non dovrebbero essere esposti a schermi, dai 3 ai 5 anni il tempo consigliato è meno di un'ora al giorno e dai 5 agli 8 anni meno di 2 ore al giorno, solo in presenza di adulti e monitorando con attenzione il contenuto.

Occorre inoltre considerare che, a partire dai 5 anni e fino ai 10 anni, le bambine e i bambini entrano in contatto più facilmente con dispositivi, con il web, con la comunicazione online. Il digitale si integra nella quotidianità, sia a casa che a scuola, ed è quindi fondamentale iniziare presto, in famiglia e a scuola, nel porre attenzione educativa al digitale per favorire una crescita armoniosa e funzionale di bambine e bambini. “I primi approcci e le prime esperienze con la rete, ad esempio guardare un video in streaming, giocare con applicazioni sul tablet o videochiamare parenti lontani, iniziano spesso in questa fascia di età. Per questo, l'educazione e la didattica digitale devono garantire coerenza nei messaggi educativi degli adulti di riferimento e continuità didattica nei passaggi tra un grado scolastico e l'altro”⁹. I rischi legati all'esposizione al web, ai video, ai videogame, all'uso del cellulare senza un'attenta supervisione degli adulti sono elevati in questa fase dell'infanzia, e il ruolo dei genitori e degli insegnanti è fondamentale nella protezione e nella tutela dei piccoli¹⁰.

I dati Istat sull'uso quotidiano del cellulare da parte dei bambini di 6-10 anni, indicavano che già nel 2018-19 fossero il 18% quelli che lo utilizzavano ogni giorno, saliti poi al 33% nel 2022-23: la pandemia rappresenta uno spartiacque, ma la tendenza è chiaramente quella di un aumento costante, con una netta prevalenza al Sud rispetto al Nord (44% rispetto al 24%)¹¹, divario che potrebbe essere legato anche alla scarsa presenza del tempo pieno nella scuola primaria nelle regioni meridionali.

Grafico 1 Bambini di 6-10 anni che usano il cellulare tutti i giorni (%)



Fonte: Elaborazioni ISTAT per Save the Children – Anni 2018-2019 e 2022-2023

Nel 2023, un sondaggio condotto tra 800 famiglie con figli 0-15 anni, nell'ambito del progetto “Connessioni Delicate”¹² realizzato dalle principali associazioni di pediatri al fine di sensibilizzare le famiglie sul corretto utilizzo di internet, rilevava “una scarsa consapevolezza da parte delle famiglie sulle conseguenze di un uso scorretto degli strumenti digitali per i minori”. Tra le famiglie con bambini di 3-5 anni, la metà dei genitori lascia utilizzare ai figli i dispositivi da soli “qualche volta” e il 10% “sempre” e solo il 43% dichiara di conoscere il numero massimo di ore che un bambino di questa età dovrebbe passare davanti ad un dispositivo digitale. Il 53%, poco più della metà, dice di controllare la classificazione dell'età minima indicata nei videogiochi utilizzati dal figlio di 3-5 anni.

Tra i genitori con figli di 6-10 anni, il 20% lascia sempre da solo il bambino davanti a smartphone, tablet, pc, smart tv, console, il 61% “qualche volta” ed il 44% “non ha mai chiesto se qualcosa lo/la faccia soffrire o lo/la metta in difficoltà nella sua esperienza online”¹³.

È sempre più importante sensibilizzare i genitori sui modi corretti in cui utilizzare la tecnologia e i nuovi media con i figli, evitando di delegare o essere sostituiti da questi strumenti e orientandosi invece verso un uso costruttivo e stimolante degli strumenti digitali, anche in considerazione del fatto che bambini e bambine iniziano ad utilizzare lo smartphone e altre tecnologie sempre prima. L'innovazione continua rende disponibili a genitori e figli in età di scuola primaria sempre più app, giochi e contenuti per imparare, distrarsi e divertirsi insieme in modo costruttivo.

Lo sharenting

Con il termine *sharenting* viene descritto il fenomeno di una condivisione online costante da parte dei genitori di contenuti che riguardano i propri figli/e (foto, video, ecografie, storie). Il neologismo deriva dalle parole inglesi *share* (condividere) e *parenting* (genitorialità), anche se più propriamente si dovrebbe privilegiare il termine *over-sharenting*, ovvero l'eccessiva e costante sovraesposizione online di bambini e bambine. Nella maggior parte dei casi ciò avviene senza il loro consenso, perché troppo piccoli o non ancora così grandi da comprenderne le implicazioni, oppure perché il consenso non viene loro richiesto. L'eccessiva divulgazione di informazioni non coinvolge solo i genitori, ma anche parenti e amici, amplificando l'impatto della diffusione e la perdita (anche nel tempo) di controllo sui contenuti, caratteristici dei social media. Le implicazioni di tale esposizione ripetuta sono diverse e complesse: violazione della privacy e della riservatezza dei dati personali (e spesso sensibili); mancata tutela dell'immagine del bambino o della bambina; ripercussioni psicologiche sul benessere dei/delle più piccoli/e; rischio di diffondere contenuti utili ad alimentare materiali pedopornografici; rischio di adescamento: i dati sensibili dei figli/e, come le passioni, lo sport amato, la scuola frequentata, le abitudini – costantemente narrati online – offrono materiale utile nei processi di avvicinamento e adescamento online.

Bilanciare il tempo trascorso sui dispositivi è fondamentale sia per proteggere i bambini nella “vita digitale”, sia per lasciare più spazio e tempo possibile alla vita offline e alle relazioni dal vivo, al gioco e alle esperienze fisiche e sociali.

È attraverso queste esperienze, infatti, che i bambini sviluppano gran parte delle competenze emotive, relazionali e psico-sociali, anche perché queste esperienze reali e non-mediate aiutano a superare le paure innate e ad affrontarle, e ad acquisire l'autonomia necessaria a crescere. Prolungare il tempo trascorso in casa davanti ad uno schermo, e contestualmente ridurre il tempo trascorso all'aria aperta o il tempo per praticare sport, accresce anche i rischi di sedentarietà e sovrappeso, oltre che il rischio di ridurre tempi e qualità del sonno notturno, fattore che incide poi sul rendimento scolastico e la salute mentale in adolescenza.

Una routine della buona notte in orari adatti a ciascuna età, possibilmente accompagnati dalla voce di un genitore che legge o racconta una storia, lontano dagli schermi e dai cellulari, e senza ricorrere allo *smart speaker*, ha una funzione calmante e rassicurante e crea le premesse per l'abitudine alla lettura prima di addormentarsi nei bambini dai 7-8 anni in su.



02

L'ETÀ
DI MEZZO



L'ingresso nella scuola secondaria, a partire dagli 11 anni, determina uno scatto di autonomia e crescita per bambini e bambine che si trasformano rapidamente in preadolescenti, una fase in cui - in gran maggioranza ormai dotati di smartphone - sviluppano un rapporto più autonomo con il digitale e più difficile da controllare, limitare con efficacia per i genitori.

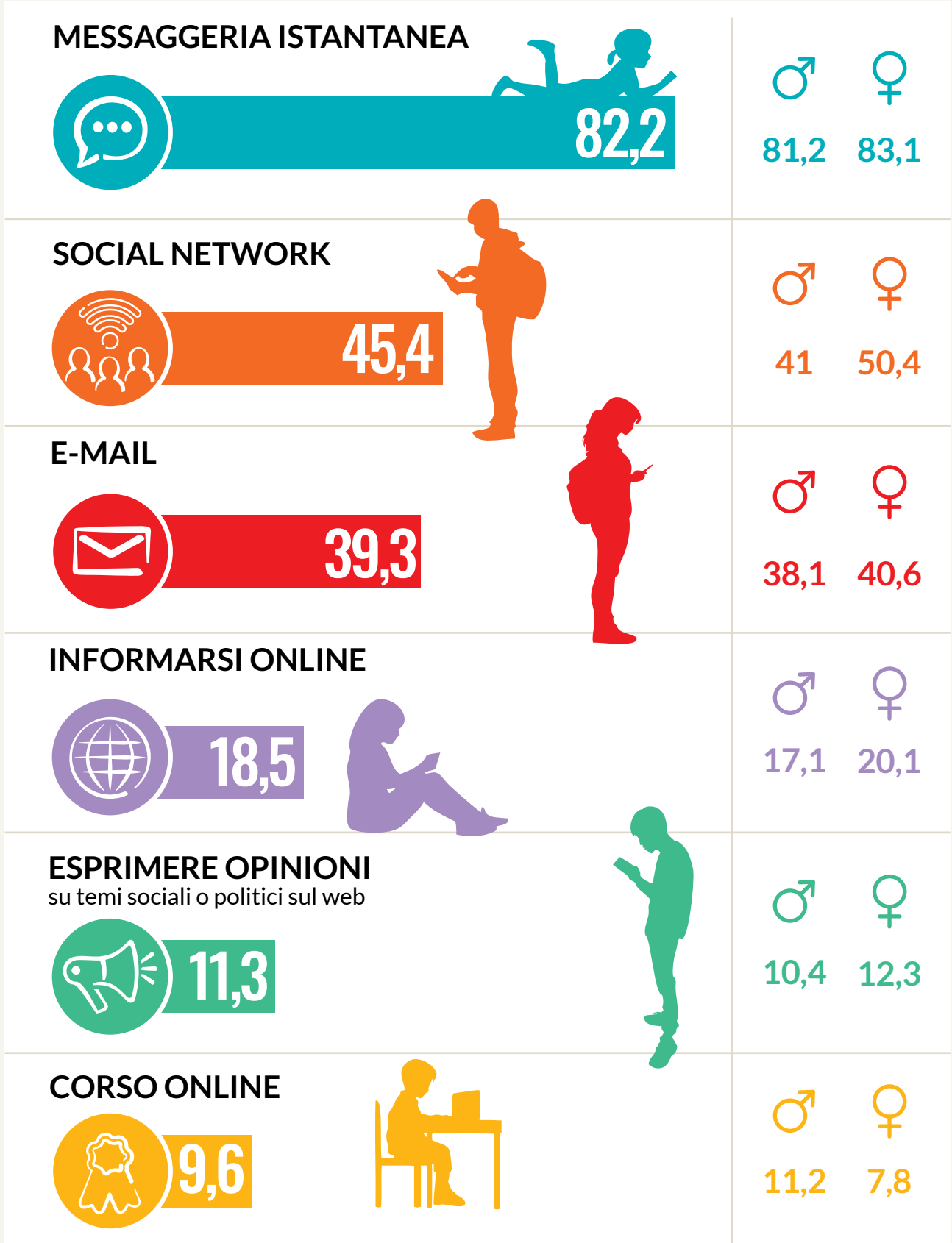
Per la fascia d'età dei preadolescenti, Istat fornisce un quadro articolato su quanto e come utilizzino Internet, la tecnologia e i social media. La rilevazione Istat del 2023 indica le principali attività svolte online da ragazze e ragazzi tra 11 e 13 anni: l'82% utilizza app di messaggistica istantanea come Whatsapp, quindi molto probabilmente possiede uno smartphone, l'81% guarda contenuti video da servizi di condivisione (es. YouTube), il 39% utilizza la mail e il 9,6% ha seguito un corso online extrascolastico¹⁴.

Una nuova indagine condotta in Lombardia su un campione rappresentativo di circa 7 mila studenti di 15-16 anni¹⁵ rileva che il 45% ha ricevuto il primo smartphone in occasione del passaggio dalla scuola primaria alla scuola secondaria di primo grado (scuola media). "L'arrivo del cellulare coincide quasi per tutti con l'accesso alle app di messaggistica come WhatsApp e Telegram (86,5%), mentre non per tutti con l'apertura del primo account sui social network: si ha infatti uno scarto di 15 punti percentuali fra chi riceve il primo smartphone personale a 11 anni (al primo anno della scuola secondaria di secondo grado) e chi a quell'età ha già un profilo social (il 30% dei ragazzi coinvolti nella rilevazione)"¹⁶.

Sempre grazie alle rilevazioni Istat, sappiamo poi che, nonostante la legge preveda che bisogna avere 14 anni (13 con il consenso dei genitori) per fornire il consenso al trattamento dei propri dati online e le principali piattaforme abbiano stabilito il limite minimo dei 13 anni per aprire un account sui social media, già nel 2022, si stimava che il 40% degli 11-13enni partecipasse a social network, nel 2023 la quota è salita al 45,4%, con una prevalenza femminile (50,4% rispetto al 41% di quota maschile)¹⁷. Queste stime, tuttavia, sono determinate dalle domande poste ai genitori.

Tipi di attività svolte online

Valore % di 11-13enni



Fonte: Elaborazioni ISTAT per Save the Children – Anno 2023

Sempre nel 2023, in base all'Indagine Bambini e Ragazzi, con domande a cui rispondevano direttamente ragazzi e ragazze, Istat stimava che il 35,5% degli 11-13enni avesse un account su più social e un ulteriore 26,8% avesse un solo account, per un totale di 62,3% di preadolescenti¹⁸.

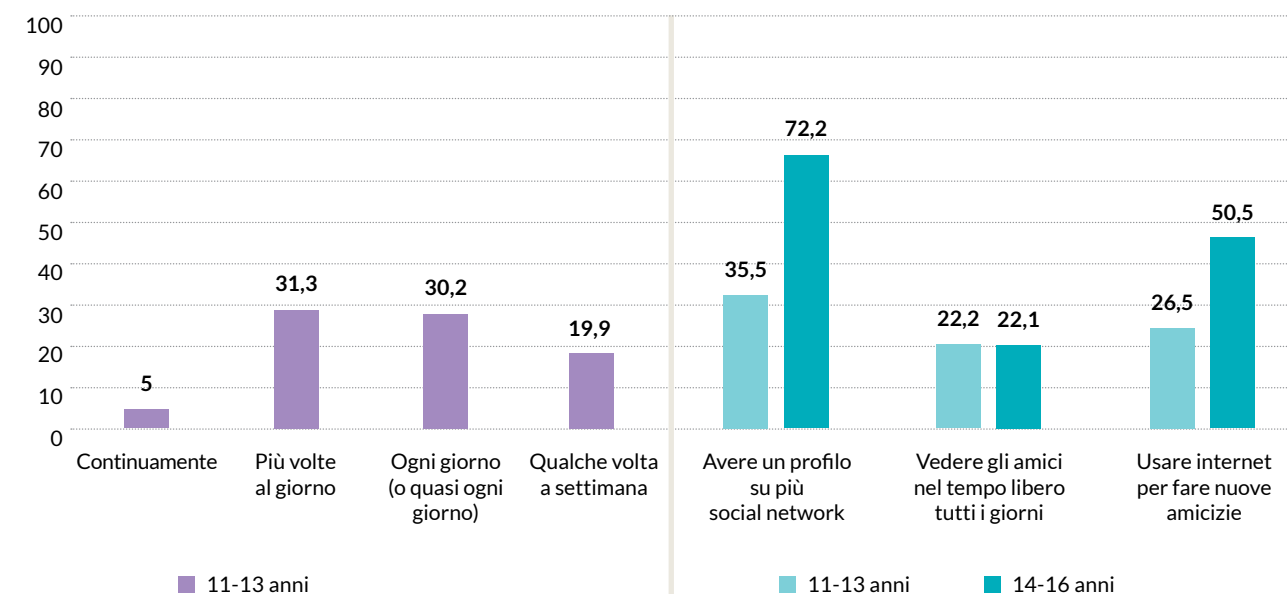
L'indagine Istat su Bambini e Ragazzi condotta su un ampio e rappresentativo campione di ragazze e ragazzi dagli 11 ai 19 anni nel 2023¹⁹, fornisce inoltre uno spaccato delle relazioni dal vivo e online dei preadolescenti tra gli 11 e i 13 anni e degli adolescenti di 14-16 anni. Partendo dalle relazioni in carne ed ossa, l'indagine mostra che il 22% degli 11-13enni si incontra tutti i giorni con gli amici nel tempo libero e il 51% qualche volta a settimana, percentuali identiche alla fascia d'età 14-16 anni, mentre il 12% si frequenta una sola volta a settimana e il 13% solo di rado. Il restante 2% non si frequenta mai.

Ma è interessante notare che le relazioni amicali già a questa età si vivono anche online, con un 5% dei preadolescenti in contatto continuo con i propri amici attraverso chat, chiamate, videochiamate, il 31% più volte al giorno e il 30% ogni giorno (o quasi).

La quota di "connessi" cresce con l'aumentare dell'età - quasi un adolescente su 10 di 14-16 anni è continuamente connesso online con gli amici e il 43% più volte al giorno - e in generale le ragazze risultano più "connesse" digitalmente dei ragazzi.

L'analisi per tutto il campione (11-19 anni) rivela però che "essere online non significa non avere relazioni dirette, al contrario chi ha più relazioni online ha anche frequenti relazioni dirette con gli amici. Tra coloro che sono continuamente online la quota di chi vede amici tutti i giorni è del 29% (contro una media del 21,4%). All'opposto, tra coloro che non sono mai online con gli amici, la quota di chi non li incontra mai è del 19%, contro un valore medio dell'1,9%". Infine, solo un quarto dei preadolescenti utilizza internet per trovare nuovi amici (26,5%), abitudine ben più diffusa tra i 14-16enni in cui la quota sale al 50,5%.

Grafico 2 Preadolescenti che sono in contatto con gli amici online (% - a sinistra) e confronto su comportamenti e relazioni online e offline tra preadolescenti e adolescenti (% - a destra)



Fonte: Istat, Indagine "Bambini e ragazzi: comportamenti, atteggiamenti e progetti futuri" - Anno 2023

La age verification

La creazione di profili social in età non consentita secondo il Regolamento generale sulla protezione dei dati (GDPR) è stata possibile anche per la mancanza di sistemi di verifica dell'età (o *age verification*) - o la non trasparenza degli stessi - nella maggior parte dei più utilizzati social media e servizi online. Questa azione viene ora resa ancor più necessaria dall'implementazione del DSA (*Digital Service Act*) che prevede - tra le altre cose - misure di maggior tutela per i minori. In Italia, il recepimento del DSA in riferimento all'*age verification* è in corso.

Il Decreto Legge 123/2023 (cd. Decreto Caivano) all'art. 13-bis ha disposto la verifica dell'età per l'accesso ai siti pornografici chiedendo ai gestori che diffondano immagini e video a carattere pornografico di verificare la maggiore età degli utenti e di vietarne l'accesso a coloro che abbiano meno di 18 anni. Nel solco della sua attuazione, l'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni (AGCOM) ha recentemente approvato lo schema di regolamento che disciplina le modalità tecniche e di processo per l'accertamento della maggiore età degli utenti. Come riportato sul sito dell'AGCOM, in tale quadro normativo e per la casistica descritta, l'Autorità "previa acquisizione del parere del Garante per la protezione dei dati personali, ha avviato successivamente, con la delibera n. 61/24/CONS, una consultazione pubblica sulle Linee guida per la realizzazione, da parte dei fornitori di siti web e piattaforme di video sharing, di sistemi per la verifica dell'età dell'utente, in caso di accessi a contenuti e a servizi ritenuti potenzialmente pericolosi per i minori".

Si segnala, inoltre, che l'Italia partecipa ai lavori della *Task Force on Age Verification* istituita dalla Commissione europea per promuovere la cooperazione tra le autorità nazionali degli Stati membri e individuare le migliori pratiche per la verifica dell'età. Sebbene non vada pensata come la panacea di tutti i mali, è evidente che, se i sistemi e i servizi digitali devono rispettare i diritti di bambini e bambine, occorre ricorrere all'*age verification* (da non confondersi con la verifica dell'identità), affinché per le piattaforme risultino riconoscibili i soggetti a cui applicare le misure di tutela, almeno quelle già previste dal DSA.

La presenza dei e delle preadolescenti nell'universo dei social media solleva le maggiori preoccupazioni, perché questi sono disegnati e gestiti da piattaforme che utilizzano gli algoritmi per tenere agganciati i propri utenti, raccogliendone i dati per compiere la loro opera di marketing pubblicitario, con un obiettivo di profitto. Sui social, ragazze e ragazzi passano molto tempo per stare in contatto con i propri amici e curiosare nei loro profili, sbirciare la vita degli influencer, per distrarsi e informarsi, ma anche per produrre contenuti multimediali, *stories*, *reels*, dando una rappresentazione di sé e modellando la propria identità sociale.

Soprattutto prima dei 14 anni, però, se da un lato stare in rete, scambiarsi contenuti e messaggi, può essere un elemento di apertura al mondo, di fuoriuscita dall'isolamento con la possibilità di scoprire nuovi interessi e di condividerli, dall'altro può avere effetti negativi e alimentare l'ansia. Ansia sociale, ansia per il proprio aspetto estetico che spinge ad utilizzare filtri, ansia di essere vittima di discorsi d'odio o episodi di cyberbullismo. Anche la "cattiva informazione" e le *fake news* rappresentano un rischio. La disinformazione sui social, infatti, ha una circolazione ampia e incontrollata anche perché questi sono disegnati per rinchiudere i propri utenti in una sorta di bolla virtuale di propri "simili", una "*echo chamber*", cioè mediano le informazioni veicolate in base agli interessi dell'utente per intrattenere, evitando allo stesso di venire in contatto con opinioni contrarie e polarizzando dunque i gruppi che condividono una narrazione univoca.

Negli Stati Uniti, alcune rilevazioni suggeriscono una polarizzazione anche di genere tra le giovani e i giovani cresciuti con i social media, con le giovani più progressiste e femministe e i giovani più reazionari, sessisti, come prova di una segregazione tra maschi e femmine spinta dagli algoritmi e dal marketing digitale sui social. Per questo è fondamentale che già a partire dagli 11-14 anni - che corrisponde alla frequenza della scuola secondaria di primo grado - ci si alleni al pensiero critico e si impari ad utilizzare il web e i media digitali in modo creativo e sicuro. La ricerca in questi ultimi anni sta cercando di rilevare in modo empirico se l'uso precoce e poco consapevole dei social media possa amplificare le disuguaglianze familiari: alcuni studi, richiamati nella ricerca EyesUp (v. nota 15), suggeriscono che l'istruzione dei genitori sia un fattore predittivo chiave di come i social media vengano gestiti all'interno della famiglia, influenzando sul grado in cui gli adolescenti traggono beneficio o subiscono danni dalle loro attività online.

D'altro canto, proprio lo studio EyesUp ha rilevato che in Lombardia il livello di istruzione dei genitori incide sulla precocità del possesso del primo smartphone (un titolo più basso di istruzione corrisponde a maggiore precocità nell'acquisizione dello smartphone personale)²⁰.

Quindi, diviene sempre più importante promuovere, a casa ma soprattutto a scuola, un uso consapevole di internet e dei social media proprio per renderli strumenti efficaci e affidabili per l'informazione e per l'apprendimento in generale. Nel 2023, le rilevazioni Istat indicavano che il 18,5% degli 11-13enni leggeva notizie online e che l'11,3% dei preadolescenti esprimeva opinioni su temi sociali o politici sul web²¹. Nella fascia più ampia tra gli 11 e i 19 anni, quella indagata dalle rilevazioni annuali del *Safer Internet Day* (SID) tra ragazze e ragazzi delle scuole secondarie, all'inizio del 2025, il 40% dichiara di informarsi attraverso i social network (es. Twitter, Tik Tok, Telegram) in riduzione rispetto al 2024 (43,8%), e cresce leggermente, al 15%, la quota di chi si informa tramite le app dei siti di news (es. TGCOM24, Ansa, Corriere, Repubblica)²².

Si evince, inoltre, che l'86% è consapevole che gli algoritmi possono influenzare il loro modo di vedere il mondo e l'attualità perché mostrano solo quello che pensano possa interessare loro e alla domanda ancora più mirata "Sei a conoscenza del funzionamento degli algoritmi dei social network e dei siti web?", il 57,4% riferisce una conoscenza profonda, il 37,9% ne ha solo sentito parlare mentre il 4,6% non li conosce.

L'indagine quest'anno esplora l'utilizzo e la conoscenza dell'intelligenza artificiale (IA). A fronte dell'ampio utilizzo da parte della maggioranza dei rispondenti, si rileva una conoscenza generica del funzionamento dell'IA: "la scarsa conoscenza dei meccanismi e delle logiche di progettazione dell'IA rischiano, come in passato e per molti anni avvenuto per i social, di "tenere" passivo l'utente più che critico davanti a questa nuova tecnologia e all'impatto rilevante già in essere"²³.

Resta però un'altra questione centrale relativa ai rischi che si corrono sui social su cui è necessario infondere maggiore consapevolezza tra ragazzi e genitori: la tutela della privacy, che riguarda la datificazione, l'uso improprio dell'impronta digitale e della profilazione online. Nel momento in cui ragazze e ragazzi accettano, spesso inconsapevolmente, "Termini e condizioni" di un fornitore di servizi digitali, hanno firmato un contratto. "Oggi i bambini pagano in dati il loro diritto a stare online. Ovvero, in cambio della possibilità di giocare o condividere contenuti, stanno cedendo alle piattaforme

dati personali che sono quelli di cui il mercato è più ghiotto", spiegava il componente del Collegio del Garante della Privacy Guido Scorza nel 2023. Nella rilevazione svolta per il SID 2023, solo il 51% degli adolescenti si poneva il problema della privacy immettendo i propri dati personali nel web e il 35% si poneva il problema della privacy "a volte"²⁴.

Oltre che sui social, la vita online dei ragazzi trascorre per molte ore sui videogame: tra i preadolescenti maschi, in base alle rilevazioni Istat 2022, l'84% aveva scaricato giochi online, tra le femmine erano il 75%. Al crescere dell'età, tra i 14-16enni, il gaming coinvolge ancora l'81% dei ragazzi ma scende al 64% tra le ragazze. Anche nei videogame, così come nei social, si socializza nel mondo multiplayer, si cedono dati, ci si rappresenta attraverso un avatar e si cambia identità. I videogiochi sono anche "arene" dove si discute e ci si confronta su tematiche di genere, razziali, identitarie, lontano dagli occhi e le orecchie indiscrete dei genitori. Tra i principali pericoli, soprattutto per i più piccoli – l'età in cui si videogioca sulle piattaforme è sempre più bassa – vi sono quelli di non conoscere le regole della privacy, ma anche di essere vittima di cyberbullismo, di non comprendere le modalità di interazione con gli altri giocatori, di subire le scelte della macchina che spinge ad adottare determinati comportamenti, attraverso "spinte gentili" (*nudges*) fino ai cosiddetti "*dark pattern*" che, sfruttando le informazioni raccolte da chi sta giocando, creano in tempo reale dei contenuti personalizzati che spingono a compiere determinate scelte: dal dedicare più tempo al gioco a fare acquisti attraverso delle micro-transazioni monetarie.

Su questi aspetti è intervenuto il regolamento europeo del *Digital Services Act*, anche con una Guida che spiega bene come esso mira a garantire i diritti dei minorenni online²⁵. Il regolamento prevede il divieto di profilazione pubblicitaria e il divieto di *dark pattern* per i minorenni e diverse altre misure per ambienti online rispettosi dei bambini e degli adolescenti²⁶. Per questo, soprattutto per i più piccoli, per chi ancora non ha strutture emotive e cognitive forti, è fondamentale il ruolo di accompagnamento e di partecipazione dell'adulto, di solito il genitore, in grado di valutare il tipo di videogioco, guardando alle caratteristiche del gioco connesso o meno alla rete, verificare le informazioni sull'età minima suggerita (sistema PEGI per i videogiochi) e le indicazioni riguardo alle autorizzazioni per l'uso del microfono, telecamera, posizione, e controllare le valutazioni da fonti indipendenti come Common Sense Media (inglese) o Mamamò (italiano)²⁷.

03

USO
PROBLEMATICO
DI INTERNET,
SOCIAL,
GAMING



Quando l'uso di internet e la dimensione *onlife* tra i preadolescenti e gli adolescenti contemplano comportamenti e atteggiamenti problematici, compulsivi, che provocano difficoltà nello svolgimento dell'attività scolastica, nei rapporti affettivi, isolamento e altri disturbi comportamentali, si passa un confine delicato che coinvolge molte ragazze e ragazzi. Si entra nel terreno ancora in parte sconosciuto dell'*Internet Addiction Disorder* (IAD) o delle "dipendenze comportamentali", uno spettro di disturbi legato all'uso problematico dei social, del gaming, fino al rapporto malsano con relazioni virtuali e ad una vera e propria dipendenza dal gaming, dal gioco d'azzardo, dal sesso virtuale/pornografia.

L'indagine più strutturata sull'uso problematico dei social media e del gaming tra i preadolescenti di 11, 13 e 15 anni è svolta dall'Istituto Superiore di Sanità nell'ambito dello studio internazionale HBSC condotto ogni 3 anni.

Un uso problematico dei social media attiene ad esempio all'incapacità di controllare il tempo trascorso sui social, sempre più lungo, all'ansia di accedervi, ai sintomi di astinenza stando offline. L'ultima indagine, quella del 2022, indicava che a 11 anni, il 15,6% delle ragazze e il 14,1% dei ragazzi faceva un uso problematico dei social, una percentuale molto elevata rispetto alla platea di utenti social che a quell'età, nel 2022, era all'incirca del 45% (dato Istat sulla fascia d'età 11-13 anni; v. infografica pag. 15). A 13 anni, la quota di maschi scendeva all'11,3% mentre quella delle femmine saliva al 20,5%, a 15 anni la percentuale maschile scendeva all'8,8% e quella femminile al 18,5%²⁸. Quindi, se si considera che a 15 anni, nel 2022, circa il 74% dei maschi e l'84% delle femmine aveva un account social, risulta evidente come la quota di utenti social "compulsivi" si riduca enormemente a questa età, segno di una maturazione e consapevolezza in evoluzione.

Dall'indagine HBSC risultavano più coinvolti nell'uso problematico dei social ragazze e ragazzi con status socioeconomico più basso. A questa età, anche l'offerta di luoghi e opportunità di socializzazione sul territorio e di attività ricreative e sportive extrascolastiche rappresenta un importante contrappeso e antidoto al rischio di restare "impigliati" nella rete e fare un uso problematico di social e gaming.

L'uso problematico dei videogiochi, che colpisce più i maschi che le femmine, in base all'indagine HBSC del 2022, appariva un rischio più incisivo ad 11 anni e a 13 anni (coinvolgeva il 30,9% degli 11enni e il 19,8% delle 11enni, il 28,9% dei 13enni e il 18,4% delle 13enni) riducendosi poi a 15 anni, con il 22,1% dei maschi e il 15,1% delle femmine²⁹.

Sono comunque percentuali elevate se si considera che i comportamenti a rischio dipendenza tecnologica da social media e da gioco online sono correlati ad un aumento di ansia sociale, depressione e impulsività, ma anche ai disturbi del sonno e ad un rendimento scolastico scarso. Non solo, più la situazione di ingaggio con gli strumenti tecnologici è forte, più si vanno a spegnere le aree di interesse offline. Lo studio EyesUp³⁰ ha indagato in particolare il nesso tra esposizione precoce ai social media e rendimento scolastico, rilevando risultati peggiori ai test Invalsi tra i fruitori più precoci di social media, ma anche tra il tipo di utilizzo dei social media e il benessere psico-sociale soggettivo: emerge che gli "impegnati", cioè coloro che mostrano un uso creativo dei media ma anche attività significative nel tempo offline rappresentano il profilo con la più alta soddisfazione ed autoefficacia.

Tutto questo suggerisce che non solo è necessario che genitori, scuola, istituzioni intervengano sulla base di un approccio e di un'azione condivisi di educazione digitale, *media literacy*, alfabetizzazione informatica, ma che sia imprescindibile anche favorire tutte le attività di relazione offline ludico-ricreative, culturali, sportive in alternativa all'isolamento che queste forme di dipendenza producono. L'impegno degli adulti, in un mondo sempre più connesso e pervaso dalla tecnologia, deve orientarsi comunque ad un uso costruttivo, sicuro e creativo degli strumenti e del digitale, cogliendo le enormi opportunità offerte dalle innovazioni tecnologiche e dall'IA.

In ultimo, è necessario uno sguardo a un fenomeno di cui si parla molto e che produce danni e disturbi alla salute mentale e all'equilibrio psico-sociale degli adolescenti, quello del cyberbullismo, cioè quelle forme di bullismo che trasportate nel digitale risultano amplificate: messaggi offensivi, insulti, umiliazioni in rete, dove tutto sfuma in una indistinta deresponsabilizzazione. Per fotografare il fenomeno tra i giovanissimi, l'indagine HBSC 2022 stimava che il 21% delle ragazze e il 17% dei ragazzi di 11 anni era stato vittima di cyberbullismo, percentuale che si riduceva con il crescere dell'età: a 13 anni, erano state vittime di cyberbullismo il 18,4% delle ragazze e il 13% dei ragazzi, a 15 anni le percentuali scendevano all'11,4% e al 9,2%.

Il cyberbullismo

Il cyberbullismo è una delle più serie manifestazioni della violenza online nel gruppo dei pari, spesso legato anche alla sua rappresentazione non virtuale, il bullismo. Se le caratteristiche tipiche del bullismo sono l'intenzionalità, la persistenza nel tempo, l'asimmetria di potere e la natura sociale del fenomeno, nel cyberbullismo intervengono anche altri fattori che ne aggravano la situazione, quali l'impatto, il possibile o presunto anonimato, l'assenza di confini spaziali, l'assenza di limiti temporali, la sensazione di non avere un luogo sicuro o di non poter interrompere la circolazione di contenuti lesivi. Il bullismo e il cyberbullismo hanno entrambi una forte natura sociale in quanto si inscrivono nelle relazioni nel gruppo dei pari e sono strettamente connessi alle dinamiche dello stesso. Sono fenomeni che dunque riguardano fortemente anche chi assiste, silenziosamente o rinforzando l'azione persecutoria. Il bullismo e il cyberbullismo possono avere quindi un forte impatto sociale, emotivo e psicologico sulla vita di bambine, bambini e adolescenti. In Italia nel 2017 è entrata in vigore una legge che si occupa del cyberbullismo e ne dà una definizione giuridica, ovvero la Legge 29 maggio 2017, n. 71, Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo, poi modificata con la Legge 17 maggio 2024, n. 70, recante Disposizioni e delega al Governo in materia di prevenzione e contrasto del bullismo e del cyberbullismo.

La violenza di genere online

Bambine, ragazze e donne incontrano anche online, negli ambienti digitali e attraverso l'uso delle tecnologie, forme di "cyberviolenza di genere", espressione con cui ci si riferisce a qualsiasi atto di violenza commesso, assistito o aggravato in parte o interamente dall'uso delle tecnologie digitali e degli ambienti online. Per le ragazze gli ambienti online possono essere dunque sia luogo e strumento di partecipazione ed *empowerment*, sia contesti in cui si riproducono le stesse forme di violenza che le riguardano offline. Anche i comportamenti online o mediati dalla tecnologia sono infatti condizionati dai modelli culturali e dagli stereotipi dei ruoli di genere che sono alla base della violenza, così diffusi e normalizzati da essere difficili da riconoscere come tali. Gli stessi ambienti digitali non sono neutri rispetto al genere, a partire dal modo in cui vengono disegnati e sviluppati, perpetuando *bias* di genere (e non solo) che hanno effetti reali sulla vita delle giovani donne e ragazze.

In generale, la rete è una realtà complessa nella quale possono trovare spazio, oltre ai comportamenti violenti nel gruppo dei pari, situazioni e comportamenti a rischio come: contatti inappropriati tra adulti e bambini/e; il rischio di contatti con sconosciuti; il rischio di adescamento online o di contatti finalizzati alla produzione di materiale pedopornografico; contenuti inappropriati per i più giovani, sia in riferimento all'età, sia in riferimento all'esposizione a messaggi violenti, come ad esempio le sfide autolesionistiche con effetto emulativo; *hate speech* e disinformazione; violazioni di privacy. Per ridurre questi rischi, non solo è necessaria l'educazione digitale, ma è importante accompagnare la crescita delle e dei preadolescenti con l'educazione sesso-affettiva ed emotiva³¹.

04

LE COMPETENZE DIGITALI



Affinché ogni bambina, bambino e adolescente possa cogliere le opportunità in continua evoluzione offerte dal digitale, dal web, dalle nuove tecnologie per arrivare ad acquisire strumenti di esercizio di una piena “cittadinanza digitale” e ridurre i rischi presenti in un mondo sempre più connesso – incluso il rischio di restare escluso – è necessario affinare e sviluppare le competenze digitali di ciascuno: competenze informatiche di base (per conoscere le caratteristiche e funzionalità delle applicazioni e dei dispositivi digitali), ma anche capacità di costruirsi un’identità digitale - con la piena consapevolezza delle conseguenze delle proprie azioni nei confronti di se stessi e del proprio benessere, e degli altri, le loro identità, stili di vita, culture - e competenze per immergersi nel sapere vasto senza essere manipolati o “disinformati”.

Nel 2021, Save the Children ha condotto uno studio quali-quantitativo³² su un campione (non rappresentativo) di 13enni utilizzando uno strumento denominato AbCD (Autovalutazione di base delle Competenze Digitali) per analizzare le competenze digitali e il fenomeno della povertà educativa digitale, definita come *privazione delle opportunità per apprendere, ma anche sperimentare, sviluppare e far fiorire liberamente capacità, talenti e aspirazioni, attraverso l'utilizzo responsabile, critico e creativo degli strumenti digitali*. Tra i ragazzi che hanno partecipato all’indagine, uno su dieci non è stato in grado di identificare una password sicura, il 15% non è stato in grado di condividere lo schermo durante una videochiamata, il 29,3% di scaricare un file da una piattaforma della scuola ed il 26,4% non riusciva a identificare correttamente il menu di un sito dedicato alla didattica. Il 31,1% dei ragazzi pensava che l’età minima per avere un profilo sui social fosse inferiore ai 13 anni, il 30,3% non era in grado di rendere il proprio profilo Instagram privato, il 56,8% non conosceva le implicazioni legali relative alla condivisione di contenuti offensivi sui social ed infine il 46,1% non riconosceva una *fake news* riguardante l’attualità. La mancanza delle competenze relative alla costruzione della capacità di vivere una vita autonoma e attiva nell’ambiente digitale, in connessione con gli altri, risultava generalizzata, cioè non dipendeva dal livello socioeconomico delle famiglie o dalla presenza di dispositivi digitali a casa.

A livello internazionale, vi sono indagini campionarie ampie e strutturate che permettono di confrontare la *digital literacy* degli studenti in vari Paesi, in una dimensione scolastica e collegata agli apprendimenti. L’indagine *International Computer and Information Literacy Study* (ICILS)³³ ha l’obiettivo di valutare le competenze informatiche e le capacità di gestione e di comunicazione nel mondo digitale degli studenti di terza media. La ricerca esamina anche

le esperienze, gli atteggiamenti e la familiarità degli insegnanti nell’uso del computer per l’insegnamento.

Nell’indagine, svolta nel 2018, era emerso che gli studenti in Italia avevano ottenuto in media punteggi largamente inferiori rispetto ai coetanei degli altri Paesi che avevano partecipato alla rilevazione ed il 24% non raggiungeva le competenze minime digitali, rispetto ad una media internazionale del 18%. Nel Mezzogiorno questa percentuale raggiungeva il 36%, mentre al Centro e al Nord era in linea con la media internazionale (19% e 17%).

Così come in quasi tutti i Paesi partecipanti, in Italia le ragazze raggiungevano un punteggio più alto dei maschi (469 vs 454)³⁴. D’altra parte, la quota di studenti che in Italia utilizzava il computer a scuola era molto inferiore rispetto agli altri Paesi: solo il 7% utilizzava un computer a scuola per la didattica e solo il 4% per scopi non didattici. L’indagine ICILS è stata ripetuta dopo 5 anni, nel 2023, anni in cui la pandemia e l’uso estensivo della DAD hanno costretto studenti e insegnanti a fare i conti con le carenze di competenze digitali e in cui la diffusione di smartphone sempre connessi ha lambito tutte le fasce di popolazione dai 10 anni in su e aumentato anche la familiarità con gli ambienti digitali.

Nel 2023, gli studenti in Italia hanno raggiunto un punteggio medio superiore al punteggio medio ottenuto dai 30 Paesi partecipanti, facendo registrare il più ampio miglioramento rispetto al ciclo del 2018³⁵. In quasi tutti i Paesi partecipanti, inclusa l’Italia, le ragazze hanno ottenuto punteggi significativamente superiori ai ragazzi. In Italia, il 14% degli studenti di terza media non ha raggiunto le competenze minime digitali, in linea con Paesi come la Svezia e la Norvegia (14%), la Spagna e la Germania (15%); si tratta di un miglioramento di 10 punti percentuali rispetto alle prove del 2018, pur con alcune differenze tra le macroaree: se a Nord-Ovest la quota è stata dell’8%, al Nord-Est e Centro del 9%, al Sud questa quota è salita al 17% e nelle Isole al 32%. Fa riflettere però che l’Italia presenta una quota minore, rispetto ai Paesi dell’UE, di studenti che raggiungono i livelli più elevati di competenze, circa il 10%, mentre la maggior parte si concentra nel livello medio-alto (Livello 2 su 4), il 44%. Occorre considerare che in molti Paesi dell’UE, la quota dei super competenti è praticamente doppia e raggiunge il 20% (Rep. Ceca, Belgio, Danimarca e poi Finlandia, Svezia, Portogallo, Germania).

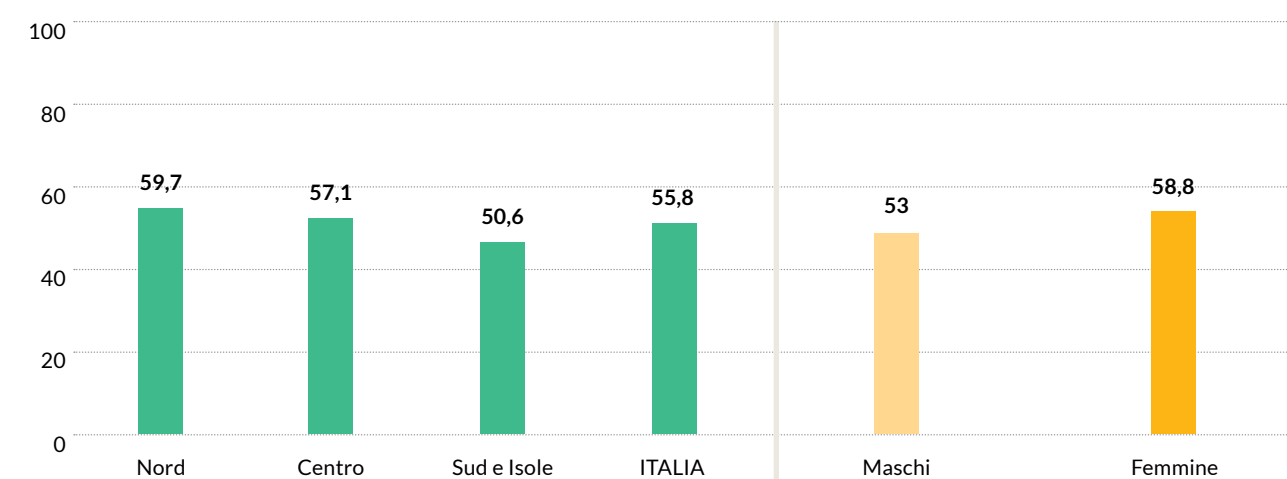
L’Italia, tuttavia, ha ottenuto risultati in linea con questi Paesi UE nelle prove, affrontate per la prima volta in questo ciclo, di valutazione della “capacità di pensiero computazionale”, definita dallo studio ICILS come “la capacità di un individuo di riconoscere gli aspetti dei problemi del

mondo reale che sono adatti a una formulazione computazionale e di valutare e sviluppare soluzioni algoritmiche a tali problemi, in modo che le soluzioni possano essere implementate tramite un computer”. Solo il 6% degli studenti e delle studentesse non ha raggiunto il livello minimo e al Nord, ragazze e ragazzi hanno ottenuto punteggi molto più elevati della media italiana, al pari di Paesi come Belgio, Danimarca e Finlandia, tra i migliori in assoluto. In queste capacità di pensiero computazionale non si registrano differenze di genere significative nelle prove dedicate, un equilibrio che si perde negli anni successivi se si pensa alla sotto rappresentazione delle giovani studentesse nelle facoltà delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione (ICT) e poi delle donne nelle professioni ICT. Il fatto che tra ragazze e ragazzi 13-14enni non emergano differenze rappresenta però un segnale positivo per il futuro.

Anche l’indagine PISA dell’OCSE realizzata nel 2022 tra studentesse e studenti di 15 anni ha cercato di esplorare (oltre alle prove consuete di italiano, matematica, scienze) come gli studenti utilizzano le risorse digitali per apprendere e come valutano, gestiscono e condividono informazioni sulle piattaforme³⁶. È emerso che solo la metà dei 15enni è in grado di valutare la qualità delle informazioni trovate in rete e coloro che sono in grado di farlo mostrano di avere sviluppato una capacità di pensiero critico e di apprendere in modo proattivo: tutti presupposti per crescere come cittadini attivi e consapevoli, disponibili ad un apprendimento lungo tutto l’arco della vita. Queste ragazze e questi ragazzi dichiarano di confrontare più fonti quando cercano informazioni online – circa il 75% - e di controllare l’accuratezza delle informazioni prima di condividerle sui social, confrontandosi con amici e familiari: in negativo, però, circa il 30% dichiara di condividere informazioni inventate senza la segnalazione (*flagging*) di inaccuratezza. Le percentuali indicate per l’Italia rispecchiano e sono in linea con le medie OCSE; mostrano anche che, a 15 anni, ragazze e ragazzi hanno lo stesso interesse verso le risorse digitali per l’apprendimento, circa 3 su 4 sono interessati, mentre, nella media OCSE, vi è già a questa età una prevalenza maschile di 10 punti percentuali. Una differenza di genere emerge invece nell’interesse espresso per la programmazione/coding (70% dei ragazzi rispetto al 60% delle ragazze), differenza però che nella media OCSE è di 20 punti percentuali, cioè il doppio rispetto all’Italia. L’unico dato, infine, in cui l’Italia sembra un po’ “indietro” rispetto alla media OCSE è quello sulla percezione della competenza digitale degli insegnanti: se nella media OCSE il 70% delle ragazze e dei ragazzi ritiene che gli insegnanti abbiano la necessaria competenza per utilizzare strumenti e risorse digitali in classe, in Italia la percentuale si ferma al 54%, un dato che rispecchia l’elevata età media del personale docente nel nostro Paese rispetto agli altri Paesi OCSE.

Questo dato è inoltre coerente con la rilevazione Eurostat³⁷ sulle competenze digitali per le diverse fasce d’età (misurate in base al quadro di riferimento DigComp 2.2)³⁸, che stima che nel 2023, solo la metà (49%) dei cittadini tra i 45 e i 54 anni (la fascia d’età più rappresentativa per i docenti della secondaria) possedeva almeno le competenze digitali di base, mentre la media europea era del 58%. Questa rilevazione, tuttavia, mostra che anche i giovani tra i 16 e i 24 anni in Italia posseggono competenze almeno di base in una percentuale molto inferiore alla media europea, del 59% rispetto al 70%. Nella fascia ristretta dei 16-19enni, le competenze “di base o superiori” erano raggiunte dal 55,8% del campione, con una percentuale migliore tra le femmine rispetto ai maschi e con percentuali più elevate di circa 10 punti percentuali al Nord rispetto al Sud e Isole (59,7 rispetto al 50,6%).

Grafico 3 Ragazzi e ragazze di 16-19enni con competenze digitali di base o superiori (%)



Fonte: Elaborazioni ISTAT su Indice DESI Eurostat – Anno 2023

Si può quindi concludere che mentre ragazze e ragazzi tra i 13 e i 15 anni, in Italia, sembrano aver azzerato il ritardo nei confronti degli altri Paesi europei, almeno da quanto si può intuire dalle rilevazioni ICILS e OCSE PISA, nelle fasce d’età successive il gap è ancora presente³⁹. La prossima indagine dell’OCSE, PISA 2025, approfondirà anche come e quanto gli adolescenti utilizzano l’IA sia per l’apprendimento scolastico, sia al di fuori della scuola.

Tuttavia le misurazioni ICILS e OCSE PISA indagano alcune aree delle competenze digitali trascurandone altre, ad esempio quelle relative al grado di consapevolezza e capacità di difendere la propria identità, *web reputation* o la propria privacy, e alla consapevolezza delle conseguenze delle proprie azioni e dei rischi di esporsi o di far del male agli altri nell'utilizzo dei social, del gaming multiplayer, nella comunicazione online. Per disegnare una metodologia di educazione digitale efficace, il progetto Connessioni Digitali - realizzato per tre anni in 99 scuole secondarie di primo grado (v. box nella pagina a fianco) - è partito da un'analisi e identificazione dei bisogni educativi, sviluppando un percorso didattico integrato per offrire alle ragazze e ai ragazzi opportunità di "Apprendere per Comprendere", quindi di alfabetizzazione digitale, ma anche di "Apprendere per Essere", ovvero capacità di costruirsi una propria identità digitale e accrescere la consapevolezza dei limiti tra spazio pubblico e privato, nonché delle conseguenze delle proprie azioni sugli altri, e poi di "Apprendere per Vivere Assieme", cioè imparare a conoscere e rispettare le diversità nel mondo digitale, e infine di "Apprendere per condurre una vita autonoma e attiva", esplorando le possibilità dell'attivismo digitale e della partecipazione⁴⁰.

Infine, c'è da chiedersi se lo scatto di competenze e di abilità misurato da ICILS tra i 13enni in Italia non sia anche il frutto di un prolungamento dannoso del tempo trascorso a casa online durante la pandemia e quindi di un "allenamento" solitario e troppo precoce sulle nuove tecnologie: ad esempio, dalla rilevazione internazionale "Okkio alla Salute" sulle bambine e sui bambini di terza primaria (8-9 anni)⁴¹, era emerso che in Italia durante la pandemia il 52,7% delle bambine e dei bambini aveva trascorso più tempo rispetto al passato a guardare la TV, giocare ai videogiochi o utilizzare i social media per scopi non didattici, rispetto ad una media europea del 36,4%⁴².

Dati, questi, che suggeriscono come bambini al di sotto dei 10 anni siano stati troppo esposti agli strumenti e media digitali per diversi mesi nel picco della pandemia, con la scuola chiusa, spesso senza un accompagnamento da parte dei genitori, impegnati nello smartworking o privi di una cultura digitale adeguata. L'ultima rilevazione di Skuola.net per il SID 2025 tra ragazze e ragazzi più grandi che frequentano le scuole secondarie di primo e secondo grado, indica che, sebbene negli ultimi anni il tempo trascorso online sia gradualmente sceso riallineandosi ai livelli pre-pandemici, rimane elevato: oltre un terzo, il 36% degli intervistati supera quotidianamente le cinque ore di "schermo", un altro 44% si attesta oltre le tre ore e 8 su 10 dichiarano di perdere la cognizione e il controllo dei minuti che passano quando sono online⁴³.

L'impegno di Save the Children nell'educazione e didattica digitale

Con il programma **Educazione e Didattica Digitale**, Save the Children intende garantire un'istruzione di qualità che promuova, a partire dalla scuola, i diritti digitali di bambini, bambine e adolescenti, con particolare attenzione ai contesti di vulnerabilità. L'obiettivo viene perseguito attraverso:

- ✓ **percorsi didattici validati** per aumentare le competenze digitali e favorire il protagonismo giovanile;
- ✓ **formazione continua e affiancamento ai docenti** per supportarli nel loro ruolo;
- ✓ **strumenti per la progettazione didattica e la valutazione delle competenze digitali**, utili a orientare il lavoro quotidiano in autonomia;
- ✓ **risorse educative e guide** per rafforzare l'alleanza scuola-famiglie nell'educazione digitale;
- ✓ **supporto alle scuole** attraverso l'allestimento di aule innovative con tecnologie adeguate e la programmazione integrata sui temi digitali, inclusa l'elaborazione di ePolicy per un utilizzo critico e consapevole della rete.

Nel 2024 il Programma Educazione e Didattica Digitale ha raggiunto 709 scuole secondarie di primo e secondo grado, 9831 studenti e studentesse e 2541 docenti con i suoi progetti di seguito elencati.

Il progetto **Connessioni Digitali** che ha concluso il suo primo triennio nel 2024 ed è appena ripartito, ha sviluppato percorsi didattici biennali integrati nell'insegnamento dell'educazione civica, offrendo strumenti per la valutazione delle competenze degli studenti, formazione specifica per i docenti e l'allestimento di aule innovative e tecnologiche. Inoltre, è stata creata una piattaforma web nazionale per l'accesso alle risorse. La valutazione d'impatto, prima nel suo genere a livello nazionale su progetti di educazione digitale, ha evidenziato un significativo incremento delle competenze digitali, il rafforzamento del ruolo dei docenti nella progettazione e nella valutazione, l'efficacia di una metodologia basata sull'interazione e il coinvolgimento attivo degli studenti nella costruzione del sapere. Con il progetto Connessioni Digitali le classi hanno realizzato oltre 2000 produzioni di comunicazione digitale. Petizioni online, podcast, digital storytelling, campagne di marketing sociale rappresentano concreti esempi di cittadinanza civica digitale che raccontano come studenti e studentesse possano imparare ad utilizzare gli strumenti digitali per esercitare i propri diritti con consapevolezza e protagonismo.

L'attenzione verso i nuovi bisogni della scuola e la necessità di rendere protagonisti gli studenti nella transizione digitale ha portato Save the Children ad innovare un progetto storico come **UnderRadio** proponendo il podcast come strumento didattico, collaborando con Chora Media nella formazione dei docenti e promuovendo un Hackathon come spazio per il protagonismo giovanile.

Save the Children fa inoltre parte del consorzio promotore del **Safer Internet Centre Italia – Generazioni Connesse** accompagnando le scuole nel processo di sviluppo dell'*E-policy*, un documento strategico che definisce la cornice programmatica entro cui la scuola promuove la sicurezza e l'utilizzo consapevole e critico della rete. Nel 2025 Save the Children, in partnership con Generazioni Connesse, ha pubblicato una guida per docenti e genitori per educare al digitale tra i 5 e gli 8 anni.

Il progetto Erasmus + **DIG4FUTURE**, concluso nel 2023, ha, infine, coinvolto docenti di 4 Paesi europei (Bulgaria, Grecia, Italia e Romania) nello sviluppo di un percorso didattico e di una mostra-laboratorio sull'alfabetizzazione all'intelligenza artificiale.

NOTE

- 1 Il termine onlife è stato ideato dal filosofo Luciano Floridi e il suo gruppo di ricerca. Si veda Luciano Floridi, *Onlife Manifesto*, Springer International Publishing, Londra, 2015. <http://www.springer.com/us/book/9783319040929>
- 2 Si veda <https://gruppocrc.net/i-diritti-dei-bambini-nellambiente-digitale/>
- 3 https://eur-lex.europa.eu/legal-content/it/TXT/PDF/?uri=CONSIL:ST_9009_2018_INIT&from=
- 4 *Our Rights in a Digital World*, 5Rights Foundation, 5rightsfoundation.com/uploads/OurRightsinaDigitalWorldFullReport.pdf
- 5 Nel 2024 è entrato in vigore il regolamento europeo Digital Services Act per la protezione, in particolare, delle persone di minore età online con una serie di regole e responsabilità stringenti per le grandi piattaforme online e numerosi nuovi strumenti e opportunità per assicurare esperienze online positive e sicure per bambini e bambine.
- 6 Save the Children, *Atlante dell'infanzia a rischio 2023*, <https://www.savethechildren.it/cosa-facciamo/publicazioni/14-atlante-dell-infanzia-a-rischio-tempi-digitali>
- 7 Save the Children, *Riscriviamo il Futuro*, 2021, <https://www.savethechildren.it/cosa-facciamo/publicazioni/una-rilevazione-sulla-poverta-educativa-digitale>
- 8 Istituto Superiore di Sanità, Epicentro, "Sorveglianza 0-2 anni", *Indagine 2022: esposizione a schermi*, 2023, <https://www.epicentro.iss.it/sorveglianza02anni/indagine2022esposizioneeschermi>
- 9 Save the Children in partnership con Generazioni Connesse, *Educare al digitale tra i 5 e gli 8 anni tracce educative per docenti e genitori*, 18 febbraio 2025, <https://s3-www.savethechildren.it/public/allegati/educare-al-digitale-tra-i-5-e-gli-8-anni.pdf>
- 10 Si veda la Guida per genitori e insegnanti pubblicata il 18 febbraio 2025 da Save the Children, in partnership con Generazioni Connesse, "Educare al digitale tra i 5 e gli 8 anni", <https://s3-www.savethechildren.it/public/allegati/educare-al-digitale-tra-i-5-e-gli-8-anni.pdf>
- 11 Istat, dati elaborati per Save the Children a febbraio 2025 (la media 2022-23 rappresenta l'ultimo anno disponibile)
- 12 Il progetto "Connessioni delicate" è stato avviato insieme ad un sondaggio dalle associazioni di pediatri ACP, FIMP e SIP, in collaborazione con Fondazione Carolina e Meta, <https://trendsanita.it/web-e-tutela-dei-minori-e-una-questione-di-salute/>
- 13 *Connessioni Delicate*, qui i risultati del sondaggio <https://drive.google.com/file/d/10xWK4ZIUxt9Yje12vp8xIw76xdOpeG1U/view>
- 14 Elaborazioni Istat (febbraio 2025) per Save the Children su dati 2023, ultimo anno disponibile
- 15 Studio EYES UP (Early Exposure to Screens and Unequal Performance), condotto dall'Università degli Studi di Milano-Bicocca in collaborazione con l'Università degli Studi di Brescia, l'Associazione Slowworking, il Centro Studi Socialis, con il finanziamento della Fondazione Cariplo, 28 febbraio 2025, <https://www.unimib.it/news/presentata-milano-bicocca-ricerca-eyes-dedicata-agli-effetti-sul-rendimento-scolastico-dellaccesso>
- 16 EYES UP (Early Exposure to Screens and Unequal Performance), Report di fine Progetto, febbraio 2025, pag. 14, <https://drive.google.com/file/d/12sAQoJKyUuLq3xZIL6Tu6JHwaEfk9Fi4/view>

- 17 Elaborazioni Istat (febbraio 2025) per Save the Children su dati 2023, ultimo anno disponibile. Questo accade per mancanza di una sostanziale age verification. A livello europeo, il regolamento GDPR stabilisce che l'età minima per iscriversi a un social network è 16 anni, ma permette agli Stati membri di abbassare questa soglia fino a un minimo di 13 anni. L'articolo del Decreto (Decreto Legislativo 101 del 2018) che recepisce il GDPR, ossia l'articolo 2-quinquies stabilisce che i minori che hanno compiuto 14 anni possono esprimere il consenso al trattamento dei propri dati personali in relazione all'offerta diretta di servizi della società dell'informazione. Per i minori di 14 anni, il consenso deve essere prestato o autorizzato dal titolare della responsabilità genitoriale.
- 18 Istat, Indagine "Bambini e ragazzi: comportamenti, atteggiamenti e progetti futuri" – Anno 2023 20 maggio 2024, <https://www.istat.it/comunicato-stampa/indagine-bambini-e-ragazzi-anno-2023/>
- 19 Ibidem
- 20 EYES UP (Early Exposure to Screens and Unequal Performance), Report di fine Progetto, febbraio 2025, pag. 9 e pag. 15, <https://drive.google.com/file/d/12sAQoJKyUuLq3xZIL6Tu6JHwaEfK9Fi4/view>
- 21 Elaborazioni Istat (febbraio 2025) per Save the Children su dati 2023, ultimo anno disponibile
- 22 Safer Internet Day 2025 Generazioni Connesse Indagine curata da Skuola.net, Università degli Studi di Firenze e Sapienza Università di Roma (CIRMPA) <https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2025/01/02/sid-safer-internet-day-2025/>
- 23 Comunicato stampa Skuola.net e consorzio Generazioni Connesse, Safer Internet Day 2025, 11 febbraio 2025, <https://www.skuola.net/news/inchiesta/sid-2025-giovani-intelligenza-artificiale.html>
- 24 Save the Children, Atlante dell'infanzia a rischio 2023, Tempi Digitali, <https://www.savethechildren.it/cosa-facciamo/pubblicazioni/14-atlante-dell-infanzia-a-rischio-tempi-digitali>
- 25 EU, Better Internet for Kids, Guida al Digital Services Act, 2024, <https://better-internet-for-kids.europa.eu/en/bik/digital-services-act>
- 26 Un documento sintetico in italiano per approfondire il Digital Services Act si può scaricare a questo link <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/f3556a65-88ea-11ee-99ba-01aa75ed71a1/language-en>
- 27 Si consiglia di far riferimento alla Guida pubblicata di recente da Save the Children, il 18 febbraio 2025, con suggerimenti e risorse utili per i genitori, <https://s3-www.savethechildren.it/public/allegati/educare-al-digitale-tra-i-5-e-gli-8-anni.pdf>
- 28 Istituto Superiore di Sanità, Epicentro, Indagine HBSC 2022 Uso dei social media <https://www.epicentro.iss.it/hbsc/indagine-2022-social-media>
- 29 Istituto Superiore di Sanità, Epicentro, Indagine HBSC <https://www.epicentro.iss.it/hbsc/pdf/8-2-2023/L%E2%80%99uso%20problematico%20dei%20social%20media%20e%20dei%20videogiochi.pdf>
- 30 Studio EYES UP (Early Exposure to Screens and Unequal Performance), condotto dall'Università degli Studi di Milano-Bicocca in collaborazione con l'Università degli Studi di Brescia, l'Associazione Slowworking, il Centro Studi Socialis, con il finanziamento della Fondazione Cariplo, 28 febbraio 2025, <https://www.unimib.it/news/presentata-milano-bicocca-ricerca-eyes-dedicata-agli-effetti-sul-rendimento-scolastico-dell'accesso>
- 31 Save the Children, Gli adolescenti e la sessualità – Indagine Ipsos e Save the Children, febbraio 2025, <https://www.savethechildren.it/cosa-facciamo/pubblicazioni/gli-adolescenti-e-la-sessualita-indagine-ipsos-e-save-children>
- 32 Save the Children, Illuminiamo il Futuro. Una rilevazione sulla Povertà Educativa Digitale, 2021
- 33 ICILS 2018 (International Computer and Information Literacy Study) è la seconda edizione dell'indagine internazionale promossa dalla IEA (International Association for the Evaluation of Educational Achievement) https://www.invalsi.it/invalsi/ri/Icils2018/index.php?page=icils2018_it_01
- 34 ICILS 2018, Sintesi dei Risultati Italiani, 2019, <https://www.invalsi.it/invalsi/ri/Icils2018/documenti/Sintesi%20dei%20risultati%20italiani-ICILS%202018.pdf>
- 35 ICILS 2023, Sintesi dei risultati, novembre 2024, Invalsi, https://invalsi-areaprove.cineca.it/docs/2025/Indagini_Internazionali/RAPPORTI/Sintesi_risultati_ICILS_2023.pdf
- 36 OCSE, Pisa 2022 Results Volume V, https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-v_c2e44201-en.html
- 37 Eurostat, Digitalisation in Europe – 2024 edition, aprile 2024, <https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-interactive-publications/w/ks-fw-24-001>
- 38 La misurazione delle competenze digitali è disegnata sulla base del Digital Competence Framework 2.0 Digital Competence Framework 2.0, un quadro comune europeo di riferimento, che le suddivide in cinque domini: "alfabetizzazione all'informazione e ai dati", "comunicazione e collaborazione", "creazione di contenuti digitali", "sicurezza" e "risoluzione dei problemi". https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Skills_for_the_digital_age
- 39 A questo riguardo si vedano le risultanze di un progetto sperimentale sulla fascia d'età 13-15enni Connessioni Digitali, cfr. [report_connessioni_digitali_2021-2024_def.pdf](https://www.savethechildren.it/public/2024-11/report_connessioni_digitali_2021-2024_def.pdf)
- 40 Save the Children, Report narrativo Connessioni Digitali 2021-2024, https://s3-www.savethechildren.it/public/2024-11/report_connessioni_digitali_2021-2024_def.pdf
- 41 Istituto Superiore di Sanità, Epicentro, Sorveglianza Okkio alla Salute, il sistema di sorveglianza nazionale coordinato dal Centro Nazionale per la Prevenzione delle Malattie e Promozione della Salute (CNaPPS) dell'ISS che è parte dell'iniziativa della Regione Europea dell'OMS "Childhood Obesity Surveillance Initiative-COSI", <https://www.epicentro.iss.it/okkioallasalute/indagine-2023-nazionale>
- 42 Presentazione al convegno su Okkio alla Salute del 10 maggio 2024, <https://www.epicentro.iss.it/okkioallasalute/pdf2024/convegno-2024/Conv.10-Mag%2013.35%20-%20I%20risultati%20dell%E2%80%99indagine%20quantitativa%20-%20Giustini%20Buoncristiano.pdf>
- 43 Safer Internet Day 2025 Generazioni Connesse Indagine curata da Skuola.net, Università degli Studi di Firenze e Sapienza Università di Roma (CIRMPA) <https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2025/01/02/sid-safer-internet-day-2025/>

Noi di Save the Children vogliamo
che ogni bambina e ogni bambino
abbiano un futuro.

Lavoriamo ogni giorno con passione,
determinazione e professionalità
in Italia e nel resto del mondo per dare
alle bambine e ai bambini l'opportunità
di nascere e crescere sani, ricevere
un'educazione ed essere protetti.

Quando scoppia un'emergenza,
siamo tra i primi ad arrivare
e fra gli ultimi ad andare via.

Collaboriamo con realtà territoriali
e partner per creare una rete che ci aiuti
a soddisfare i bisogni delle e dei minori,
garantire i loro diritti e ad ascoltare
la loro voce.

Miglioriamo concretamente la vita
di milioni di bambine e di bambini,
compresi quelli più difficili da raggiungere.

Save the Children, da oltre 100 anni,
è la più importante organizzazione
internazionale indipendente che lotta
per salvare le bambine e i bambini
a rischio e garantire loro un futuro.



Save the Children

Save the Children Italia - ETS
P.zza di San Francesco di Paola 9
00184 - Roma
tel +39 06 480 70 01
fax +39 06 480 70 039
info.italia@savethechildren.org

www.savethechildren.it